

« ROMANJI »

Mysteria in Roma...

âge : à partir de 9 ans (mais il n'y a pas d'âge pour être fan de mythologie !)

nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs

durée de la partie : la partie ne s'arrête que lorsqu'on a sauvé Rome !

but du jeu : Sauver Rome de la malédiction divine

contenu du jeu : 1 plateau, des pions héroïques, des cartes à piocher, des cartes témoins à interroger...

Préambule du jeu :

Rome, Ier siècle avant J.C. Une étrange malédiction frappe la ville et les habitants sont transformés en plantes, animaux et créatures monstrueuses, les uns après les autres !

Certains croient à une malédiction de Jupiter, cela peut être provoqué par une autre divinité...

Le **Senatus Romanus** décide de dépêcher une équipe spéciale, le LBI, Latin Bureau of Investigation pour enquêter et sauver Rome.

Composée de plusieurs héros, cette équipe de détectives devra sillonner l'**Urbs** à la recherche d'indices qui permettront de résoudre ce mystère. Pour cela, ils devront interroger des témoins et décoder leur message. Mais attention ! Parmi eux se cachent parfois des menteurs et seule **Sybilla** détient la vérité.

Leur parcours sera semé d'embûches car certaines ruelles de Rome sont piégées. Il faudra faire preuve de **Virtus** pour remporter la victoire...

But du jeu :

Vous pouvez gagner le jeu de deux façons :

- **Votre personnage est le premier à résoudre le mystère.**
- **Votre personnage est le dernier survivant de Rome !**

Contenu du jeu :

Un livret de jeu contenant les **Mysteria**, des indications sur les témoins, les coupables et les héros-détectives.



Un plateau qui est une reconstitution des **Viae** (rues) de l'**Urbs**, des **Aedes** (temples), des grands monuments, des lieux publics comme le **Forum Romanum** qui est le point de rencontre des détectives et surtout le temple de la **Sybilla**.



Les détectives nommés **Inquisiteurs** : six pions de jeu, des célèbres héros (les pions ont des couleurs inspirées des quatre âges)

- Jason
- Thésée
- Persée
- Médée
- Ariane
- Hercule

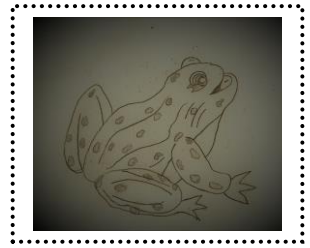
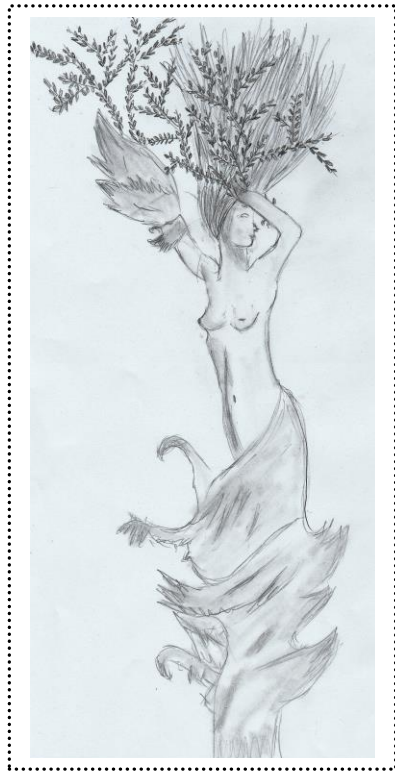
Pour les plus curieux, l'histoire de ces personnages est dévoilée dans le livret de jeu. A consulter avant de choisir son personnage...

Six listes de dix potentiels coupables, les **culpables** plus dangereux les uns que les autres :

- Jupiter l'assembleur des Nuées
 - L'inferral Pluton
- Neptune à la sombre chevelure
 - Minerve l'invincible
 - L'impitoyable Diane
 - L'abracadabrant Pan
 - Apollon le vengeur
 - Gaia la Déesse Mère
- La toute puissante Junon
- L'envoûtante Aphrodite

Le portrait de ces coupables, biographie et antécédents judiciaires, sont détaillés dans le livret de jeu, au chapitre « Coupables »

Des cartes **Testimonia** à poser sur leurs emplacements réservés sur le plateau de jeu. Le détective doit se rendre chez eux et les interroger afin de résoudre ce mystère. Attention certains d'entre eux peuvent mentir et d'autres n'avoir simplement rien à vous dire...



- Témoins : Pyrame et Thisbé - sur le jardin de mûriers
- Témoins : Les paysans Lyciens - près de la fontaine
- Témoins : Philémon et Baucis - sur le temple de Jupiter Optimus Maximus
- Témoin : Dédale - sur le palais de Minos
- Témoin : Orphée- à la porte des Enfers
- Témoin : Daphné - près du fleuve le Tibre

Les cartes **Sybilla** : Placée sur le temple près du Palatin, elle seule détient la vérité sur cette enquête.

Des fiches **Indicia** où noter les indices recueillis lors des témoignages des personnages cités ci- dessus.

La carte **Veritas** qui permet de déchiffrer l'énigme à la fin de la partie.

MAIS le trajet vers la vérité est semé d'embûches, car sur le plateau il y a des cases particulières marquées par le signe **Fatum**



Si vous tombez sur ces cases, votre sort est entre les mains des dieux.... **Alea jacta est !**

Le joueur pioche alors dans le paquet de cartes **Fatum** sur le plateau :

Vous piochez une carte **Bonus**. Le destin vous est favorable !

- **MERCURIUS** : le joueur peut se rendre où il souhaite sur le plateau.
- **DEUCALION** et **PYRRHA** : à chaque dé lancé, le score est multiplié par deux.
- **TIRESIAS** : le joueur change son pion avec un autre joueur.
- **EUROPE** : relancez le dé pour continuer votre traversée !
- **CUPIDO** : vous êtes irrésistiblement attiré vers la case du joueur le plus proche de la maison d'un témoin.
- **LYCAON** : votre appétit est insatiable et pour vous échapper le joueur de votre choix n'a qu'une solution, vous donner un de ses indices.



*Si deux joueurs se rencontrent sur le **Forum Romanum**, il est alors possible de s'échanger les cartes Bonus.*

Malheur à celui qui tombe sur une carte **Maledictio** !

Il n'a plus qu'à prier les dieux de lui venir en aide.





- ECHO : le joueur se transforme en rocher et reste figé jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe sur une case **Fortuna** et pioche une carte **Maledictio**.
- SPHYNGE : s'il ne répond pas à la question notée sur la carte, il sera éliminé du jeu.



- PHAETON : lancez les dés, si vous faites un score supérieur à 3, votre course devient incontrôlable et les autres joueurs décident où mettre votre pion.
- NARCISSE : le joueur prend le temps de s'admirer et reste un tour sans jouer.



- **DILUVIUM**: le déluge engloutit toute la ville, la partie s'arrête et tous les joueurs doivent recommencer.

*Nota Bene : il est tout à fait possible de contrer cette malédiction à l'aide de l'unique carte spéciale **Fortuna** présente aussi dans le paquet... En espérant la piocher avant la carte **Diluvium** bien sûr...*

Préparation du jeu :

- Choisir l'une des énigmes **Mysteria** dans le livret de jeu.
- Sélectionner les cartes **Testimonia** indiquées pour chaque énigme (les numéros des cartes diffèrent selon les énigmes) et les placer sur le plateau à leurs endroits respectifs.
- Chaque joueur choisit un pion **Inquisitor** qu'il place au centre du plateau sur le **Forum Romanum**.
- Chaque joueur prend une grille **Culpabiles**, une feuille **Indicia** et un crayon.
- Placer les cartes **Fatum** à l'emplacement marqué sur le plateau.

- Un des joueurs lit l'énigme à voix haute.
- Chacun des joueurs lance le dé ; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie et le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Lancez le dé et déplacez l'**Inquisitor** du nombre obtenu dans n'importe quelle direction !

Les détectives ne peuvent occuper la même case ou se trouver au même endroit en même temps.

En arrivant à un carrefour, vous pouvez changer de direction mais vous ne pouvez pas revenir sur vos pas !

Si vous tombez sur une case **Fatum**, il faut piocher une carte et prier les dieux pour que le sort vous soit favorable...

Lisez à voix haute, conformez-vous aux indications qu'elle vous donne.

Si c'est une carte **Bonus**, vous pouvez la conserver et l'utiliser à un autre moment de la partie, lorsque c'est votre tour de jouer.

Si c'est une carte **Maledictio**, l'effet est immédiat. Subissez le mauvais sort et replacez la à côté des autres, face visible afin de former une nouvelle pile.

Quand la pile est épuisée, mélangez les cartes déjà tirées et utilisez-les de nouveau.

Quand vous arrivez chez un témoin, vous pouvez l'interroger en prenant la carte et en décodant son message.

Après l'avoir lu, remettez-la à sa place.

Chaque fois que vous lisez une carte, notez secrètement sur votre feuille d'indices ce que chaque personnage vous a dit.

Après avoir recueilli tous les témoignages et avoir échappé à toutes les malédictions des dieux, vous pouvez vous rendre chez **Sybilla**.

Elle seule détient la vérité suprême et vous permettra de terminer votre enquête.

En fonction de tous les indices recueillis, vous pouvez déduire qui est le coupable. Allez sur le **Forum Romanum** et dites bien haut le nom du coupable. Attention à bien le dire en latin, afin d'être sûr que tout Rome le comprenne.

ACCUSO / CONDEMNO (nom du coupable) !

Vérifiez dans le livret de **Mysteria** à l'aide de la carte **Veritas** si le coupable est le bon.

Si votre déduction est mauvaise, vous êtes éliminés du jeu et la partie continue sans vous.

Si vous avez réussi à identifier le coupable, **Feliciter** ! Vous êtes le meilleur détective du LBI.

Le **Senatus Romanus** vous offre la promotion de **Consul** (sans même gravir les étapes du **Cursus Honorum** !)

Dernière remarque très importante...

Motus et bouche cousue ! Ne dites jamais aux autres joueurs où vous allez, pourquoi vous y allez et ce que vous avez découvert.